

# **PENGEMBANGAN MODEL PENILAIAN BERBASIS KINERJA HASIL BELAJAR PENJASORKES MATERI PERMAINAN NET BAGI SISWA SEKOLAH DASAR**

Tomoliyus dan Sukoco  
Universitas Negeri Yogyakarta

## **Abstract**

**Background:** Penilaian permainan net (tenis meja) tidak cukup hanya dilakukan dengan menggunakan tes keterampilan saja, karena tes keterampilan hanya untuk mengukur produk keterampilannya saja, belum bisa mengukur kemampuan mental, proses keterampilan serta kembali keposisi awal pada saat bermain. **Purpose:** penelitian ini bertujuan untuk mencari validitas dan reliabilitas instrumen penilaian berbasis kinerja hasil belajar materi permainan net siswa sekolah dasar. **Methods:** metode penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Subyek penelitian 40 siswa peserta klub ekstrakurikuler tenis meja sekolah dasar, di Daerah Istimewa Yogyakarta. Subyek di ambil secara *random sampling*. Untuk uji validitas menggunakan *Content Validitas Ratio* (CVR). Untuk uji reliabilitas antar rater menggunakan *Anava-General Multifacet Model*. **Results:** hasil penelitian validitas isi instrumen penilaian kinerja hasil belajar materi permainan net siswa sekolah dasar adalah pengambil keputusan CVR= 0,714, proses keterampilan CVR =1, produk keterampilan CVR=1, dan kembali keposisi awal CVR= 0,714. Reliabilitas antar *rater* pengambilan keputusan  $r = 0,918$ , proses keterampilan  $r = 0,872$ , produk keterampilan  $r = 0,785$ , dan kembali keposisi awal  $r = 0,885$ . **Conclusion:** instrumen penilaian berbasis kinerja materi permainan net (tenis meja) mempunyai nilai validitas isi tinggi dan reliabilitas *interrater* tinggi.

Kata Kunci: *Instrumen Penilaian berbasis kinerja, Validitas, reliabilitas, dan Sekolah dasar*

## **1. Introduction**

Upaya mencapai kompetensi hasil belajar ekstrakurikuler penjasorkes permainan net di Sekolah Dasar antara lain dapat ditempuh melalui peningkatan pembelajaran dan penilaian. Keduanya saling terkait satu sama lain, karena pembelajaran yang baik akan menghasilkan penilaian yang baik. Oleh karena itu, dalam upaya untuk meningkatkan hasil belajar

peserta didik harus ada kesejajaran antara penilaian, materi pembelajaran, dan strategi pembelajaran. Dengan kata lain bahwa penilaian yang baik apabila instrumen penilainya dapat mengases hasil belajar materi pembelajaran peserta didik secara kontekstual dan nyata (otentik). Penilaian yang kontekstual dan otentik dinamakan penilaian berbasis kinerja atau penilaian alternatif (Lund, 2010: 19).

Menurut Stiggins (Mueller, 2009: 102) penilaian berbasis kinerja adalah yang meminta siswa untuk mendemonstrasikan keterampilan dan kompetensi tertentu yang merupakan penerapan pengetahuan yang dikuasai. Menurut Mueller (2009: 106) penilaian berbasis kinerja merupakan suatu bentuk tugas yang menghendaki siswa untuk menunjukkan kinerja di dunia nyata secara bermakna yang merupakan penerapan esensi pengetahuan dan keterampilan. Suzann (2000: 3) menyebutkan bahwa penilaian berbasis kinerja diterapkan dalam situasi kehidupan nyata, yang mengharuskan siswa untuk menggunakan keterampilan berfikir tingkat tinggi, seperti pemecahan masalah dan pengambilan keputusan keterampilan. Lund (2010: 19) menyatakan bahwa karakteristik penilaian berbasis kinerja atau penilaian otentik, memerlukan tugas bermakna yang dirancang untuk mewakili kinerja, menekankan berpikir tingkat tinggi dan belajar lebih kompleks, mengartikulasikan kriteria di muka sehingga siswa tahu bagaimana akan dievaluasi, mengharapkan siswa untuk mempresentasikan hasil kerja di depan umum bila memungkinkan, dan melibatkan pemeriksaan proses maupun produk pembelajaran.

Dari beberapa pendapat tersebut, makadapat disimpulkan penilaian berbasis kinerja dalam ekstrakurikuler permainan net adalah penilaian menekankan berbasis kinerja, melakukan sesuatu yang merupakan penerapan dari ilmu pengetahuan yang telah dikuasai secara teoritis. Penilaian berbasis kinerja lebih menuntut siswa mendemonstrasikan

pengetahuan, keterampilan dan strategi dengan mengkreasikan jawaban atau produk. Juga penilaian berbasis kinerja mengharuskan siswa untuk menggunakan keterampilan berfikir tingkat tinggi, seperti pemecahan masalah dan pengambilan keputusan keterampilan. Penilaian berbasis kinerja adalah suatu penilaian belajar yang merujuk pada situasi atau konteks dunia “nyata” yang memerlukan berbagai macam pendekatan untuk memecahkan masalah yang memberikan kemungkinan bahwa satu masalah bisa mempunyai lebih dari satu macam pemecahan. Dengan kata lain, penilaian berbasis kinerja memonitor dan mengukur kemampuan siswa dalam bermacam- macam kemungkinan pemecahan masalah yang dihadapi dalam situasi atau konteks dunia nyata. Dalam suatu proses pembelajaran, penilaian berbasis kinerja mengukur, memonitor dan menilai semua aspek hasil belajar (yang tercakup dalam domain kognitif, afektif, dan psikomotor), baik yang tampak sebagai hasil akhir dari suatu proses pembelajaran, maupun berupa perubahan dan perkembangan aktivitas, dan perolehan belajar selama proses pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas.

Atas dasar uraian tersebut, maka seorang guru penjas harus menguasai penilaian (*assessment*) hasil belajar siswa, salah satunya penilaian kinerja. Pertanyaan, apakah guru penjas menguasai penilaian berbasis kinerja ?. Ada yang berpendapat menguasai tetapi juga ada yang berpendapat belum menguasai penilaian berbasis kinerja. Selain itu, ada pertanyaan apakah instrumen penilaian permainan net yang digunakan guru penjas sudah sesuai dengan kompetensi yang diajarkan? Ada guru penjas yang berpendapat belum sesuai dan juga ada yang berpendapat sedikit sesuai tetapi juga ada yang berpendapat belum sesuai dengan kompetensi yang diajarkan.

Hasil survei (2010) dengan mewancarai 43 guru penjas sekolah dasar di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) menunjukkan bahwa guru penjas di sekolah dasar 96 persen belum menguasai penilaian berbasis kinerja. Selain itu, dihasilkan bahwa 93 persen guru penjas instrumen penilaian belum sesuai dengan kompetensi yang diajarkan. Guru penjas sekolah dasar dalam menilai hasil belajar olahraga permainan net ekstrakurikuler menggunakan instrumen penilaian hasil belajar permainan net kurang sejajar dengan materi pembelajaran, guru penjas untuk menilai keberhasilan peserta didik menggunakan tes kebugaran jasmani dan tes keterampilan olahraga yang ada dalam buku-buku tes pengukuran, misalnya hasil belajar permainan voli bal menggunakan tes brady, dan hasil belajar teknik atletik menggunakan tes *sprint* 30 meter atau 50 meter. Beberapa guru penjas telah mengkritik bahwa tes yang ada dalam buku tes pengukuran belum bisa mengukur kompetensi hasil belajar permainan net yang nyata.

Dari uraian tersebut di atas ada kesejangan guru dalam penilaian hasil belajar siswa antar lain belum semua guru penjas memahami dan menguasai penilaian kinerja siswa. Penyebab kesejangan tersebut, karena guru penjas belum tersedianya instrumen penilaian kinerja, belum juga menguasai dengan baik tentang penilaian kinerja, dan juga guru belum bisa menyusun sendiri instrumen penilaian. Berdasarkan penyebab kesejangan tersebut ini, maka perlu dicari solusinya untuk menjawab kesejangan tersebut. Salah satu solusinya dengan cara mengembangkan instrumen penilaian berbasis kinerja penjasorkes materi permainan net di sekolah dasar yang valid dan reliabel.

Instrumen penilaian memegang peranan yang sangat penting dalam menentukan mutu suatu hasil pembelajaran penjasorkes, karena validitas atau kesahihan data yang diperoleh akan sangat ditentukan oleh validitas

instrumen yang digunakan, di samping prosedur pengumpulan data yang ditempuh. Jika instrumen penilaian yang digunakan mempunyai kualitas yang valid dan reliabel yang tinggi maka data yang diperoleh akan sesuai dengan fakta atau keadaan sesungguhnya di lapangan. Sedangkan kualitas instrumen penilaian yang digunakan mempunyai validitas dan reliabilitas yang rendah, maka data yang diperoleh juga tidak valid atau tidak sesuai dengan fakta di lapangan, sehingga dapat menghasilkan kesimpulan yang keliru.

Validitas merupakan syarat utama yang harus dimiliki oleh sebuah instrumen penilaian. Karena instrumen yang memiliki validitas yang tinggi berimplikasi pada hasil itu sendiri. Menurut Nitko dan Brookhart (2011: 38), validitas adalah ketepatan interpretasi dan kegunaan dari hasil penilaian. Menurut Azwar (2012: 112) validitas adalah kemampuan suatu tes untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa validitas adalah tingkat ketepatan suatu instrumen yang bersangkutan mampu mengukur apa yang seharusnya diukur.

Menurut Sugiyono (2006: 45) uji validitas adalah suatu langkah pengujian yang dilakukan terhadap isi (*content*) dari suatu instrumen. Tujuan uji validitas untuk mengetahui sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrumen pengukuran dalam melakukan fungsi ukurnya.

Meskipun koefisien statistika dan psikometris korelasi tidak dapat digunakan untuk menilai validitas isi, beberapa pendekatan telah diusulkan oleh para ahli untuk membantu mengukur validitas isi misalnya, pendekatan yang dikembangkan oleh Lawshe (1975) yang mengusulkan rasio validitas isi (*content validity ratio/CVR*). Untuk dapat mengetahui apakah secara isi, validitas instrumen memenuhi syarat atau tidak digunakan 2 formula yaitu formula Schultz & Whitney (2005) untuk melihat validitas isi masing-masing butir dan formula Gregorrry (2007) untuk melihat validitas isi secara keseluruhan.

Reliabilitas menurut Sukadji (2000: 34) menyatakan bahwa suatu tes adalah seberapa besar derajat tes mengukur secara konsisten sasaran yang diukur. Menurut Sugiyono (2006: 48) Reliabilitas adalah serangkaian pengukuran atau serangkaian alat ukur yang memiliki konsistensi bila pengukuran yang dilakukan dengan alat ukur itu dilakukan secara berulang.

Reliabilitas adalah derajat kekonsistenan/keajegan hasil penilaian dari pengulangan suatu prosedur penilaian. Derajat reliabilitas hasil penilaian menentukan tingkat kepercayaan (*confidence*) terhadap hasil yang dicapai. Reliabilitas dinyatakan dalam bentuk angka, biasanya sebagai koefisien. Koefisien tinggi berarti reliabilitas tinggi. Reliabilitas suatu hasil penilaian tidak menjamin validitas hasil penilaian. Hanya saja reliabilitas meningkatkan kepercayaan dalam menentukan keputusan terkait hasil-hasil penilaian.

Uji reliabilitas adalah proses pengukuran terhadap ketepatan (konsisten) dari suatu instrumen (Husaini 2003: 64). Pengujian ini dimaksudkan untuk menjamin instrumen yang digunakan merupakan sebuah instrumen yang konsistensi skor-skor yang diberikan oleh penskorer satu dengan yang lain, sehingga bila digunakan berkali-kali dapat menghasilkan data yang sama.

Uji reliabilitas *interrater* ada dua jenis, yaitu uji koefisiensi korelasi kesepakatan Antarrater dari Kappa dan uji koefisiensi korelasi antarkelas (*Intraclass Correlation Coefficients/ICC*) (Wahyu Widhiharso, 2006: 150). Uji koefisiensi korelasi Kesepakatan Antarrater dari Kappa digunakan apabila jumlah *raternya* 2 orang. Uji koefisiensi korelasi antarkelas (*Intraclass Correlation Coefficients*) digunakan apabila *raternya* lebih dari 2 orang.

Menurut Griffin (2007: 10), Grehaigne (2005: 3) dan Lund (2010: 225) mengelompokkan permainan menjadi empat kelompok yaitu *net game*, *invation game*, *striking game*, dan *target game*. *Invation game* meliputi

permainan bolabasket, sepakbola, dan bolatangan. *Net game* meliputi permainan bulutangkis, bolavoli, tenis, dan tenis meja. *Striking* dan *fielding game* meliputi kasti, *softball*, dan *baseball*. *Target game* meliputi permainan golf dan panahan. Kelompok permainan tersebut mempunyai taktik strategi dan teknik yang berbeda-beda. Akan tetapi, setiap kelompok mempunyai kesamaan taktik dan strategi meskipun teknik yang digunakan berbeda. Misalnya, kelompok *invation game*, meliputi bolabasket dan sepakbola yang mempunyai strategi dan taktik hampir sama tetapi teknik- teknik yang digunakan berbeda.

Menurut Griffin (2007: 10) dan Lund (2010: 225) permainan net meliputi permainan tenis lapangan, tenis meja, bulutangkis, dan bolavoli. Permainan tenis meja, tenis lapangan, bulutangkis termasuk dalam kelompok permainan bola kecil dalam kurikulum. Permainan net tersebut secara garis besar permasalahan taktiknya yaitu masalah taktik memperoleh skor dan mencegah terjadinya skor. Masalah taktik mencetak skor meliputi mencetak skor dan menciptakan ruang untuk menyerang, menggunakan ruang untuk menyerang. Mempertahankan skor meliputi mempertahankan ruang, mempertahankan skor dan mengembalikan bola.

Untuk mencetak skor dan mempertahankan skor dalam permainan diperlukan keterampilan *base* (dasar), *decision making* (pembuatan keputusan), *skill execution* (pelaksanaan keterampilan), *support* (dukungan), *marking* (penjagaan), *cover* (melindungi), dan *adjust* (penyesuaian) (Lund, 2010: 225; Griffin, 2007: 220).

Dari tujuh aspek permainan yang telah diuraikan di atas, dalam kinerja permainan net komponen yang terpenting, yaitu siswa mampu melaksanakan proses dan produk keterampilan yang efisien dan efektif (*skill execution*) dan mampu berfikir secara efektif dalam mengambil keputusan tepat untuk memilih atau melaksanakan gerakan dengan bola yang sesuai

dengan kondisi permainan (*decision making*), serta kembali keposisi setelah menerima dan mengembalikan bola (*base*)

## **2. Methods**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Adapun langkah-langkah pengembangan instrumen, yaitu: 1). studi pendahuluan, 2) mengembangkan instrumen penilaian awal, validasi ahli, uji coba, menganalisis kesahihan (*validity*) dan keterandalan (*reliability*). Jumlah subyek penelitian 40 siswa peserta klub ekstrakurikuler tenis meja sekolah dasar, yang diambil secara random.

## **3. Statistical Analysis**

Analisis data untuk uji validitas menggunakan *Content Validitas Ratio* (CVR) dan untuk uji reliabilitas antar rater menggunakan *Anava-General Multifacet Model*.

## **4. Hasil**

### **4.1 Hasil buku Panduan Instrumen Penilaian Berbasis Kinerja**

Hasil penelitian telah diketemukan buku panduan instrumen penilaian berbasis kinerja hasil belajar materi permainan net siswa sekolah dasar yang berisikan faktor dan indikator permainan net (mental, proses keterampilan, produk keterampilan dan sikap serta perilaku), tugas permainan net, petunjuk dan pedoman pengisian lembar observasi, lembar observasi, dan kriteria penilaian.



a . **Faktor dan indikator Permainan Net (Individu)**

	<b>Faktor</b>	<b>Indikator</b>
<b>Permainan Net</b>	<b>Pengambilan Keputusan</b>	Pengambil keputusan ( <i>Decision making</i> ) tepat setiap akan melaksanakan keterampilan (tidak ragu-ragu)
	<b>Proses Keterampilan</b>	Proses pelaksanaan keterampilan ( <i>skill execution</i> ) yang efisien dalam proses persiapan, pelaksanaan dan gerak lanjutan.
	<b>Produk Keterampilan</b>	Hasil pelaksanaan keterampilan efektif (mendapat skor atau mempersulit pengembalian lawan)
	<b>Kembali ke posisi awal</b>	Kembali ke posisi awal (base). Kembali ke tempat posisi awal (ke “T”) setelah melakukan gerakan memukul bola dan semangat .

b. **Tugas**

Atlet atau siswa diberi tugas bermain single tenis meja, bulutangkis, dan tenis selama satu set.

c. **Petunjuk dan Pedoman Pengisian Lembar Observasi**

Petunjuk Pengisian Lembar Pengamatan Pengambil Keputusan

Beri tanda “+” (plus) dan skor 3, bila pegambil keputusan selama bermain selalu muncul pengambil keputusan tepat antara 90%-100%

Beri tanda “V” (centang) dan skor 2, bila pengambil keputusan selama bermain muncul cukup banyak pengambil keputusan tepat antara 66%-89%

Beri tanda “ – “ (minus) dan skor 1, bila pengambil keputusan selama bermain muncul sedikit pengambil keputusan tepat antara 0 - 65%.

### Pedoman Pengisian Lembar Pengamatan Pengambil Keputusan

Tanda/Skor	Keterangan
+ (3)	Pengambil keputusan selalu/sering tepat selama permainan net
√ (2)	Pengambil keputusan yang tepat cukup banyak muncul dalam waktu permainan net
- (1)	Pengambil keputusan yang tepat sedikit sekali/tidak pernah

### Petunjuk Pengisian Lembar Pengamatan **Proses Keterampilan**

Beri tanda “+” (plus) dan skor 3, bila proses keterampilan selama bermain selalu muncul keterampilan yang efisien antara

90%-100%

Beri tanda “√” (centang) dan skor 2, bila proses keterampilan selama bermain muncul cukup banyak muncul keterampilan yang efisien antara 66%-89%

Beri tanda “-” (minus) dan skor 1, bila proses keterampilan selama bermain muncul sedikit muncul keterampilan yang efisien antara 0 - 65%.

### Pedoman Pengisian Lembar Proses Keterampilan

Tanda/Skor	Keterangan
+ (3)	Proses keterampilan yang efisien selalu/sering muncul dalam waktu permainan net
√ (2)	Proses keterampilan yang efisien cukup banyak muncul dalam waktu permainan net
- (1)	Proses keterampilan yang efisien sedikit sekali/tidak pernah

#### Petunjuk Pengisian Lembar Pengamatan Produk Keterampilan

Beri tanda “+” (plus) dan skor 3, bila produk keterampilan selama bermain selalu muncul keterampilan yang efektif antara

90%-100%

Beri tanda “√” (centang) dan skor 2, bila produk keterampilan selama bermain muncul cukup banyak muncul keterampilan yang efektif antara 66%-89%

Beri tanda “-” (minus) dan skor 1, bila produk keterampilan selama bermain muncul sedikit muncul keterampilan yang efektif antara 0 - 65%.

#### Pedoman Pengisian Lembar Pngamatan Produk Keterampilan

Tanda/Skor	Keterangan
+ (3)	Produk keterampilan yang efektif selalu/sering muncul dalam waktu permainan net
√ (2)	Produk keterampilan yang efektif cukup banyak muncul dalam waktu permainan net
- (1)	Produk keterampilan yang efektif sedikit sekali muncul /tidak pernah

#### Petunjuk Pengisian Lembar Pengamatan (observasi) Kembali Keposisi Awal

Beri tanda “+” (plus) dan skor 3, bila selama bermain selalu kembali keposisi awal antara 90%-100%

Beri tanda “√” (centang) dan skor 2, bila selama bermain cukup kembali keposisi awal antara antara 66%-89%

Beri tanda “ – “ (minus) dan skor 1, bila selama bermain sedikit atau tidak pernah kembali keposisi awal antara 0 - 65%.

#### Pedoman Pengisian Lembar Kembali Keposisi Awal

Tanda/Skor	Keterangan
+ (3)	Selalu/sering kembali keposisi awal selama waktu permainan net
√ (2)	Cukup banyak kembali keposisi awal selama waktu permainan net
- (1)	Sedikit sekali muncul /tidak pernah kembali keposisi awal selama waktu permainan net

#### d. Kriteria Penilaian

Di samping pedoman pengisian lembar pengamatan pengambil keputusan, proses keterampilan, produk keterampilan dan sikap dan perilaku selama bermain, guru atau pelatih juga menggunakan lembar penskoran untuk penilaian akhir setiap instrumen. Untuk keperluan tersebut, peneliti menggunakan kriteria penilaian sebagai berikut

#### Kriteria Penilaian Akhir

Interval skor rata-rata	Keterangan
$2,25 < \text{Skor} \leq 3,00$	Baik
$1,50 < \text{Skor} \leq 2,25$	Cukup
$1,00 \leq \text{Skor} \leq 1,50$	Kurang

e. Lembar Observasi Model Instrumen Penilaian Berbasis Kinerja Materi Permainan Net bagi siswa sekolah dasar

No	Nama	Faktor					
		P..Keputusan	Proses skil	Produk skil	Kembali keposisi awal	Skor Total/4	Kriteria
1	Yanto	2	3	2	3	2,5	Baik
2	Edy	2	2	1	3	2.0	Cukup
3	Tono	2	3	3	3	2.75	Baik
4	Tatik	1	2	1	1	1.25	Kurang
dst							

#### 4.2 Hasil Validitas Isi

Data hasil dari 7 penilaian ahli dengan memilih 3 pilihan jawaban yaitu penting, sesuai tidak penting, dan tidak berguna. Lihat tabel 1 sebagai berikut

Tabel. 1. Data Hasil Penilaian Ahli

Penilai	Penilaian Item			
	Mantal	Proses Keterampilan	Produk Keterampilan	Sikap dan Perilaku
A	Penting	Penting	Penting	Penting
B	Penting	Penting	Penting	Penting
C	Sesuai tidak Penting	Penting	Penting	Penting
D	Penting	Penting	Penting	Sesuai tidak penting
E	Penting	Penting	Penting	Penting
F	Penting	Penting	Penting	Penting
G	Penting	Penting	Penting	Penting

Berdasarkan tabel 1 tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dari 7 orang penilai ahli, item 1 (pengambil keputusan) 6 orang menyatakan item tersebut penting, 1 orang mengatakan sesuai tidak penting, dan mengatakan tidak berguna tidak ada. Item 2 (proses keterampilan) dari 7 orang penilai ahli, 7 orang menyatakan item tersebut penting. Item 3 (produk keterampilan) dari 7 orang penilai ahli, 7 orang menyatakan item tersebut penting. Item 4 (kembali keposisi awal) dari 7 orang penilai ahli, 6

orang menyatakan item tersebut penting, 1 orang mengatakan sesuai tidak penting, dan mengatakan tidak berguna tidak ada. Data tersebut kemudian dapat dihitung *content validity ratio* (CVR) dengan formula Lawshe's sebagai berikut.

$$CVR = (ne - N/2) / N/2$$

CVR adalah *content validity ratio*

Ne adalah jumlah anggota panelis yang menjawab penting

N adalah jumlah total panelis

Hasil perhitungan CVR seperti pada tabel 2. Sebagai berikut

Tabel 2. Hasil perhitungan CVR.

Item	CVR
Pengambilan keputusan	0.714
Proses Keterampilan	1.00
Produk Keterampilan	1.00
Kembali keposisi awal	0.714

Berdasarkan tabel 2 tersebut di atas maka dapat disimpulkan bahwa item pengambilan keputusan, proses keterampilan, produk keterampilan dan kembali keposisi awal mempunyai validitas isi sangat baik. Karena nilai CVR semua item di atas 0.500. Sehingga instrumen penilaian berbasis kinerja ini mampu mengukur hasil belajar materi net.

#### .4.3 Hasil Reliabilitas

Berdasarkan data uji coba instrumen penilaian berbasis kinerja materi permainan net bagi siswa sekolah dasar pada item mental, diketahui bahwa nilai reliabilitas jika diestimasi dengan menggunakan Koefisien Alpha, menunjukkan nilai koefisien yang tinggi yaitu  $r = 0.971$ . Analisa menggunakan *Anova-General Multifacet Model* (ICC). Nilai koefisien

korelasi *interclass* menunjukkan nilai reliabilitas antarrater yang tinggi yaitu  $r = 0.918$ .

Berdasarkan data uji coba instrumen penilaian berbasis kinerja materi permainan net bagi siswa sekolah dasar pada item proses keterampilan, diketahui bahwa nilai reliabilitas jika diestimasi dengan menggunakan Koefisien Alpha, menunjukkan nilai koefisien yang tinggi yaitu  $r = 0.953$ . Analisa menggunakan *Anova-General Multifacet Model* (ICC). Nilai koefisien korelasi *interclass* menunjukkan nilai reliabilitas antarrater yang tinggi yaitu  $r = 0.872$ .

Berdasarkan data uji coba instrumen penilaian berbasis kinerja materi permainan net bagi siswa sekolah dasar pada item produk keterampilan, diketahui bahwa nilai reliabilitas jika diestimasi dengan menggunakan Koefisien Alpha, menunjukkan nilai koefisien yang tinggi yaitu  $r = 0.916$ . Analisa menggunakan *Anova-General Multifacet Model* (ICC). Nilai koefisien korelasi *interclass* menunjukkan nilai reliabilitas antarrater yang tinggi yaitu  $r = 0.785$ .

Berdasarkan data uji coba instrumen penilaian berbasis kinerja materi permainan net bagi siswa sekolah dasar pada item sikap dan perilaku, diketahui bahwa nilai reliabilitas jika diestimasi dengan menggunakan Koefisien Alpha, menunjukkan nilai koefisien yang tinggi yaitu  $r = 0.918$ . Analisa menggunakan *Anova-General Multifacet Model* (ICC). Nilai

koefisien korelasi *interclass* menunjukkan nilai reliabilitas antarrater yang tinggi yaitu  $r = 0.885$ .

Berikut ini disajikan tabel 3 nilai reliabilitas uji coba masing aspek instrumen model instrumen penilaian berbasis kinerja materi permainan net sebagai berikut.

Tabel 3. Tingkat Reliabilitas masing-masing item.

Item	Koefisien Alpha	Koefisien Korelasi <i>interclass</i>	Status
Pengambilan keputusan	$r = 0.971$	$r = 0.918$	Reliabel
Proses Keterampilan	$r = 0.953$	$r = 0.872$	Reliabel
Produk Keterampilan	$r = 0.916$	$r = 0.785$	Reliabel
Kembali keposisi awal	$r = 0.918$	$r = 0.885$	Reliabel

## 5. Discussion

Seorang pemain permainan net (tenis meja) dalam bermainnya selalu mempertahankan skor dan berusaha memperoleh skor untuk memperoleh kemenangan. Mempertahankan skor meliputi mempertahankan ruang, mempertahankan skor dan mengembalikan bola. Memperoleh skor meliputi mencetak skor dan menciptakan ruang untuk menyerang, menggunakan ruang untuk menyerang. Untuk menghasilkan skor dan mempertahankan skor dalam permainan diperlukan keterampilan *decision making* (pengambilan keputusan), *skill execution* (pelaksanaan proses dan produk keterampilan) dan keterampilan *base* yaitu kembali keposisi awal setelah menerima dan mengembalikan bola (Griffin, 2007:



220 dan Lund, 2010: 225). Oleh karena itu, dalam pembelajaran tenis meja selalu mengajarkan dan menilai aspek pengambilan keputusan, pelaksanaan keterampilan meliputi proses dan produk serta kembali keposisi awal setelah menerima dan mengembalikan bola.

Penilaian merupakan salah satu bagian penting dari proses pembelajaran permainan net (tenis meja). Penilaian ini tidak cukup hanya dilakukan dengan menggunakan tes keterampilan saja, karena tes keterampilan hanya untuk mengukur produk keterampilannya belum bisa mengukur kemampuan mental, proses keterampilan serta sikap pada saat bermain. Oleh karena itu, untuk menilai mental, keterampilan dan sikap secara bersamaan pada saat bermain tenis meja diperlukan instrumen penilaian berbasis kinerja permainan net (tenis meja) bagi siswa sekolah dasar.

Menurut Nitko (2011: 38) dan Azwar (2012: 112) syarat instrumen penilaian dikatakan baik bila instrumen tersebut mempunyai validitas dan reliabilitas yang tinggi. Telah dihasilkan validasi isi permainan net (tenis meja) bagi siswa sekolah dasar meliputi aspek pengambilan keputusan (Content validity ratio (CVR) = 0,714, proses pelaksanaan (CVR = 1.00, produk pelaksanaan (CVR = 1.00) dan Sikap perilaku (CVR = 0.714). Karena nilai CVR semua aspek di atas 0.500. Maka instrumen atau alat ukur tersebut telah mewakili konstruk yang akan diukur (Cook&Beckman,2006). Sehingga instrumen penilaian berbasis kinerja ini mampu mengukur hasil belajar materi net (tenis meja) atau instrumen ini mempunyai validitas isi

sangat baik. Hal ini sesuai dengan Nitko dan Brookhart (2011: 38) dan Azwar (2012: 112) yang mengatakan bahwa tingkat ketepatan suatu instrumen yang bersangkutan mampu mengukur apa yang seharusnya diukur.

Telah dihasilkan reliabilitas antar rater permainan net (tenis meja) bagi siswa sekolah dasar meliputi aspek pengambilan keputusan (koefisien alpha,  $r = 0.971$ ), proses keterampilan (koefisien alpha,  $r = 0.953$ ), produk keterampilan (koefisien alpha,  $r = 0.916$ ), kembali ke posisi semula (koefisien alpha,  $r = 0.918$ ). Karena hasil mendekati angka 1,00, maka instrumen ini mempunyai reliabilitas tinggi. Hal sesuai dengan pendapat Azwar, (2012:112) yang menyatakan bahwa koefisien reliabilitas ( $r_{xx'}$ ) yang angkanya berada dalam rentang dari 0 sampai dengan 1,00, dimana koefisien reliabilitas semakin mendekati 1,00 maka semakin tinggi reliabilitasnya, begitu pun sebaliknya.

Model instrumen penilaian berbasis kinerja materi permainan net (tenis meja) yang meliputi aspek pengambilan keputusan, proses keterampilan, produk keterampilan dan kembali keposisi awal, diketahui mempunyai nilai reliabilitas antarrater yang tinggi, maka seluruh aspek instrumen dinyatakan konsisten. Sehingga instrumen penilaian berbasis kinerja ini merupakan sebuah instrumen yang konsistensi skor-skor yang diberikan oleh penskorer satu dengan yang lain, sehingga bila digunakan berkali-kali dapat menghasilkan data yang sama.

## 6. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan tersebut di atas maka dapat disimpulkan sebagai berikut

1. Model instrumen penilaian berbasis kinerja materi permainan net (tenis meja) mempunyai nilai validitas isi tinggi.
2. Model instrumen penilaian berbasis kinerja materi permainan net (tenis meja) mempunyai nilai reliabilitas tinggi.

## Daftar Pustaka

- Azwar, S. (2012). Reliabilitas dan Validitas. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Cook, D. A. & Beckman, T. (2006). Current concept validity and reliability for psychometric instrument: Theory and application. *The American Journal of Medicine*.
- Griffin, L. L & Oslin, J. & Mitchell, S. (2007). *Teaching Sport Concepts and Skill. A Tactical game approach*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Grehaigne, J. F & Richard J. F, & Griffin L. L. (2005). *Teaching and learning Team sport and games*. London: Routledge.
- Husaini Usman, dan R. Purnomo Setiady Akbar. 2003. *Pengantar Statistik*, Bumi Aksara. Jakarta
- Lund J. L & Kirk, M. F. (2010). *Performance- Based Assessment for Middle and High school Physical Education*. USA. Human Kinetics.
- Mueller, John. (2009). Authentic Assessment Toolbox. North Central College <http://www.noctrl.ed/Naperville>, <http://jonathan.mueller.fakulty.noctrl.edu/toolbox/index.htm> (Diambil 27 agustus 2009).
- Nitko, A,J and Brookhart, S.M. (2011). *Educational Assesment of Students (Sixth Ed)*. Boston: Pearson Education, Inc
- Suzann Schiemer. (2000). *Assessment Strategies Elementary Physical Education*. USA: Human kinetics.
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

- Sukadji, Soetarlinah. 2000. *Menyusun dan Mengevaluasi Laporan Penelitian*. Jakarta: UI-Press
- Shultz, K. S., & Whitney, D. J. (2005). *Measurement theory in action: Case studies and exercises*. Thousand Oaks, California: Sage Publications, Inc.